

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Mustofa Hamid Dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis. ISBN: 978-623-6512-56-2. EISBN: 978-623-6512-9. 28 Juli 2020.
- Afrianti Nur. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Direct Instruction* Berbantu Visual *Powtoon* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Swasta Bandung 1. Medan: Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Aksoy, G. (2012) The Effects of Animation Technique on the 7<sup>th</sup> Grade Science and Technology Course. *Journal of Scientific Research*. Vol 3, No.3, 304-308. Tahun 2012. Diakses dari <http://www.SciRP.org/journal/ce>.
- Amin. Muhammad. (2015). Pengaruh Pembelajaran Responsi Pra Praktikum dan *Jobsheet* Terpadu Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Praktikum Pengukuran Listrik. Universitas Negeri Medan: Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol. 22. No 4: 484-493.
- Ariyanto Rio, Sri Kantum, Sukidin. (2018). Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. Universitas Jember: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 12, No. 1:122-127.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003).
- Azhari. (2015). Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. Banda Aceh. Vol 16, No.1. 43-60. Agustus 2015.
- Fatah, Amir. Sudiyanto (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa SMK Bidang Otomotif di Sleman dan Yogyakarta. November 2018. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif.
- Hidayat Ferdi. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual *Powtoon* Pada Siswa SDN 65 Seluma.

Ine Dwi Ariyanti. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Media Papan Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. Magelang.

Johari Andriana, Syamsuri Hasan, Maman Rakhman. (2014). Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. Bandung: *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 1, No. 1, 8-15.

Kasyadi, Yahyo, Hery Kresnadi, Sugiyono. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Tipe *Jigsaw* Di Kelas IV. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/viewFile/27282/75676577761>. Untan.

Kautsar Mahargini R A P. (2018). Pengaruh Pembelajaran *Numbered Heads Together* Dengan Media *Mathematics Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Skripsi*. Magelang.

Magdalena, Ina. Dkk. 2020. Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. Tangerang: *Jurnal Edukasi dan Sains*. Volume 2, Nomor 1. 132-139.

M. Miftah. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*. Vol 1-No 2. Desember 2013.

Muhtar, Nurul A. Akhmad Nugraha. Rosarina Giyartini. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis *Information Communication and Technology* (ICT). Tasikmalaya: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.7. 20-31.

Nardawati. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Iman Kepada Hari Akhir Dengan Metode *Numbered Head Together* Di Kelas VI SD Dendang. *Jurnal Literasiologi*. Vol 4. No. 1: 7-15.

Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misyakat*, Vol: 03, No 01, 171-187. Juni 2018

Purba, Ramen A, dkk (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Purwono, Joni. Sri Yutmini. Sri Anitah. 2014. Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah

Pertama Negeri 1 Pacitan. Semarang: Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran. Vol 2. No. 2: 127-144.

Romadhona, Wahyu. Yulia Djahir. Ikbal Barlian. (2014). Pengaruh Media Audio Visual Berbasis Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. Jurnal Profit, Vol. 1, No 2. 196-203.

Salam Rudi, Zunaira, Risma Niswaty. 2016. Meningkatkan Hasil Belajar Membuat Dokumen Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* (Mencari Pasangan). Universitas Negeri Makasaar: Jurnal Office, Vol. 2 No.2, 2016.

Setiyani. Dina Pratiwi Dwi Santi. Ferry Ferdianto. (2020). Pemanfaatan *Powtoon* Sebagai Salah Satu Alternatif Media Dalam Pembelajaran Daring di SDN Kedungdawa Cirebon. Selaparang. Jawa Barat: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan. Vol. 4, No. 1, 468-473.

Siregar, Nurliani. 2022. Belajar dan Pembelajaran. [http://akademik.uhn.ac.id/portal/public\\_html/FKIP/Nurliani\\_Siregar/Belajar&Pembelajaran5.pdf](http://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FKIP/Nurliani_Siregar/Belajar&Pembelajaran5.pdf). Diakses Maret 2022.

Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Trina Zee, Thamrin Kamaruddin, Dyah Rahman. (2017). Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan *Software Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah. Vol.2, No. 2, Hal 156-169.

Yusuf Nidar, Dewi Setyaningsih, Nanda Giyatri Lestari. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual *Powtoon* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 di SDN Bambu Apus 02. Universitas Muhammadiyah Jakarta: Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ.